

• UMY • DAS SPANNENDE UMWELT- SPIEL



Inhalt:

- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 2 Symbolwürfel
- 14 Lösungskarten

SPIELBESCHREIBUNG

Auf geht's ins Umweltparadies, wo sich alle auf ein friedliches Nebeneinander von Natur und Technik geeinigt haben - UMY zeigt euch, was ihr tun müßt, um dorthin zu kommen. Ganz einfach ist die Reise nicht, denn es führen mehrere Wege ans Ziel. Es gilt also, den schnellsten herauszufinden!

Außerdem sind alle Wege recht hindernisreich: Dafür sorgt die Familie Schlamper, die ziemlich sorglos mit unserer Umwelt umgeht und euch damit vor Probleme stellt. Sie zu lösen, erfordert viel Aufmerksamkeit, Vorausdenken und schnelle Reaktionen. Wer seine **Spielzüge** sorgfältig plant, macht sich den Weg ins Ziel leichter! Dabei kommt es darauf an, für jedes auftauchende **Hindernis** die richtige **Lösungskarte** zu besitzen, denn nur dann kann der Weg nach dem Hindernis fortgesetzt werden.

Jedem Hindernis ist jeweils eine spezielle Lösungskarte zugeordnet. Eine **Ausnahme** bilden die beiden Hindernisse rechts und links vor dem Ziel: Für sie sind jeweils **zwei** Lösungskarten nötig!

Wichtig fürs Weiterkommen: Die **grünen Umweltfelder**, denn wer auf einem von ihnen steht, kann sich mit dem **Symbolwürfel** und etwas Glück die nötige Karte erspielen!

SPIELREGELN

1. Mitspieler

2-4 Spieler können sich auf den Weg machen. Jeder wählt sich eine Spielfigur aus. Der jüngste Mitspieler fängt an. Danach geht's reihum. Jeder, der an der Reihe ist, darf bis zu 3mal würfeln: Paßt ihm der erste Wurf nicht, würfelt er noch einmal usw. Dabei gilt jeweils die zuletzt gewürfelte Zahl - er darf also **nicht** den besten von 3 Würfeln auswählen!

Zum Spiel gehören 14 Lösungskarten, die vor dem Spiel gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt werden. Eventuell übrigbleibende Karten werden am Spielfeldrand offen abgelegt: Jeder, der an der Reihe ist, kann sich hier bei Bedarf eine Karte eintauschen.

2. Hindernisse (12)

Sie tauchen überall auf, wo sich Familie Schlamper aufhält. Um sie zu überwinden, braucht man die richtige Lösungskarte mit dem passenden Zeichen.



Für jedes Hindernis gibt es jeweils **eine** Lösungskarte, nur die beiden Hindernisse kurz vor dem Ziel erfordern je 2 Lösungskarten. Welches Zeichen die Karte haben muß, zeigt euch das Symbolfeld auf dem Hindernis. Bei den beiden Hindernissen rechts und links vor dem Ziel zeigt UMY zusätzlich zum Symbolfeld jeweils noch die zweite erforderliche Karte. Wichtig ist: Nur mit der richtigen Karte darf auf die Felder **hinter** dem Hindernis gezogen werden, und **erst dann** gilt das Hindernis als überwunden. Solange ein Spieler sich also noch **auf** dem Hindernis befindet, können ihm die anderen die Lösungskarte „abjagen“.

3. Lösungskarten (14)

Jeder legt seine Karten vor sich auf den Tisch, so daß alle sie sehen können. Steht ein Spielervoroderauf einem Hindernis und besitzt die entsprechende Lösungskarte, zeigt er sie den anderen und kann seinen Weg mit der gewürfelten Augenzahl fortsetzen. Die Karte bleibt bei dem Spieler. Besitzt ein Spieler nicht die notwendige Karte, muß er je nach Augenzahl **vor** oder **auf** dem Hindernis stehenbleiben. Eventuell überzählige Würfelaugen verfallen, und der Spieler überlegt für die nächste Runde einen neuen Spielzug. Eventuell auch zurück.



4. Spielzüge

Wer an der Reihe ist, hat **nacheinander** folgende Möglichkeiten **in dieser Reihenfolge**:

1. **Er tauscht** eine Karte, entweder
 - a) auf freiwilliger Basis mit einem Mitspieler*
oder
 - b) gegen eine der Karten am Spielfeldrand (wenn vorhanden).
2. Er würfelt (bis zu 3mal) und zieht die zuletzt gewürfelte Augenzahl. Dabei darf er sich **auch** zurückbewegen, zum Beispiel, wenn er dadurch auf ein grünes Umweltfeld gelangen kann!
3. Falls er mit dem Zug auf ein grünes Umweltfeld gekommen ist, darf er entweder
 - a) nochmals (bis zu 3mal) würfeln und entsprechend ziehen
oder
 - b) sich mit einem Mitspieler, wie **unter Symbolwürfel** beschrieben, um eine Lösungskarte streiten.

"Achtung - das freiwillige Tauschen von Lösungskarten ist wichtig für das Spiel: Die Spieler können sich so gegenseitig helfen, die Hindernisse zu überwinden. Oder es können zum Beispiel Gruppen gebildet werden, die sich für eine Teilstrecke zusammentun. Niemand kann aber gezwungen werden, eine Karte zu tauschen.

Außerdem darf immer nur **eine** Karte gegen **eine** andere getauscht werden.

5. Grüne Umweltfelder (14)

Wer auf ein solches Feld kommt, hat 3 Möglichkeiten:

a) Er darf nochmals würfeln (bis zu 3mal)

oder aber

b) Erspielen: Er kann sich die Lösungskarte, die er vermutlich zum Weiterkommen brauchen wird, vom betreffenden Mitspieler „erspielen“: Er fordert ihn auf, mit den Symbolwürfeln um die Karte zu spielen. Hat er kein Glück und erhält die Karte nicht, muß er in der nächsten Runde das Umweltfeld auf jeden Fall durch Würfeln verlassen.

c) Abjagen: Er kann einem Mitspieler eine Lösungskarte, die dieser dringend braucht, „abjagen“, um ihn an der Weiterreise zu hindern. In diesem Fall fordert er ihn ebenfalls zum Wettwürfeln mit den Symbolwürfeln auf. Ist er dabei nicht erfolgreich, gilt das gleiche wie unter b) beschrieben.

6. Symbolwürfel (2)

Der „Streit“ um die Lösungskarten wird mit den Symbolwürfeln ausgetragen. Auf jedem Würfel sind drei „UMY“ und drei „Schlamper“ abgebildet. Der Spieler, der auf dem grünen Umweltfeld steht, sowie der Spieler, der die Lösungskarte besitzt, um die gestritten werden soll, erhält je einen Symbolwürfel. Beide würfeln gleichzeitig: Sind die gewürfelten Symbole gleich, wird der Wurf wiederholt; sind die Symbole ungleich, so gewinnt der Spieler mit dem „UMY“.

Er bekommt bzw. behält die Lösungskarte.

7. Rauswerfen

Auf allen Feldern dürfen sich mehrere Spieler aufhalten, rauswerfen gibt es nicht.

8. Gewinner

Gewonnen hat, wer als erster das Umweltparadies erreicht.

Wenn die übrigen Spieler den 2. und 3. Sieger ausspielen wollen, legt der Gewinner seine Lösungskarten zu den eventuell überzähligen Karten an den Spielfeldrand. Für die anderen Spieler wird dadurch die Weiterreise einfacher, denn jeder, der an der Reihe ist, hat nun größere Chancen, sich die notwendigen Lösungskarten einzutauschen.

Und jetzt viel Spaß - UMY wartet schon auf euch!

